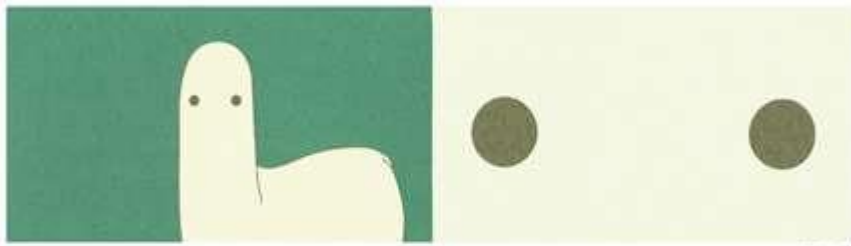


## Shot\_books&models

# shot\_books & models

15 DICIEMBRE 2014 – 19 ENERO 2015



Raquel Algaba López  
Carolina Alves Touron  
Marta Blázquez Hernández  
Raquel Calvo Calvo  
María Caja Díaz  
John Castro Ospina  
Lucy Daguerre  
Victor Fernández Cabreso  
Almudena Gallego Pérez  
Raquel Gómez Lobo

Virginia González López  
Andrea Mate  
Irene Miranda Miranda  
Diego Ortiz Novoa  
Lara Pascual González  
Laura Reimúndez Viña  
Gemma Romero Villaseñor  
Aarón Sánchez Pérez  
Rafael Velázquez Suárez  
Leire Villar Ruiz

coordinadora:

Carmen Hidalgo de Cisneros Wilckens (Opto. de Dibujo I, Dibujo y Grabado)

SALA DE EXPOSICIONES DE LA BIBLIOTECA



**bellasartes**  
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

### ***shot\_books&models***

**Sala de Exposiciones de la Biblioteca de la Facultad de Bellas Artes  
de la Universidad Complutense de Madrid**

Del 15 de diciembre de 2014 al 19 de enero de 2015

Coordina: **Carmen Hidalgo de Cisneros Wilckens**

Con la colaboración de: **Almudena Gallego Pérez**

Dos años después de la exposición "booklets" celebrada en 2012, presentamos *shot books&models*, una muestra de los librillos de planos y modelos realizados por los estudiantes del Grado en Bellas Artes de la UCM para la asignatura "Dibujo animado. *Stop motion*, del carbón al píxel". Puede verse en las vitrinas de la Sala de Exposiciones de la Biblioteca de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid desde el 15 de diciembre de 2014 hasta el 19 de enero de 2015.

En la elección del título nos hemos dejado seducir de nuevo por la sonoridad de los términos en inglés. Como el uso de anglicismos en el campo de la animación es habitual, no llamará demasiado la atención y sí servirá para enmarcar la selección de trabajos seleccionados para esta ocasión y realizados durante los dos últimos cursos académicos. A partir de una lluvia de ideas propiciada por dinámicas de creatividad como pueden ser las "listas combinadas" en las que a través de árboles semánticos de contextos muy diferentes se relacionan elementos aparentemente alejados, los alumnos obtienen algo innovador y sorprendente que les sitúa en el punto de partida de su andadura por la animación. Estrategias de este tipo consiguen asimismo ahuyentar el posible pánico al papel en blanco, por lo que resultan siempre efectivas. Los alumnos pasan a gestar de esta manera casi aleatoria, un prototipo de ser o personaje que en sus inicios tiene una apariencia improvisada y algo torpe, que cambiará a lo largo del curso. Tanto su aspecto como su identidad se pulirán durante el proceso de extracción desde el mundo de las ideas hasta el material a través de los variados canales del dibujo tradicional y también experimental. Para poder comprender a este personaje en su totalidad y estudiar su estructura, volumen, proporción y articulación, se hace necesario traducirlo a las tres dimensiones por lo que se plantea su construcción o modelado. Cada alumno recurre a la técnica escultórica que le es más afín, el *assemblage*, la talla, la costura, el plegado de papel, el modelado, etc. para que la criatura pueda nacer.

La asignatura es de dibujo y es práctica. Su objetivo final es hacer cortos donde las secuencias de dibujos generen la ilusión de movimiento y los personajes adquieran vida propia. Hasta el *render* final, el trabajo requiere de grandes dosis de magia y talento aplicadas a partes del mismo que suelen quedar relegadas al archivo por estar subordinadas al todo en la cadena que va desde la pre- hasta la post-producción. Por su carácter secundario y preparatorio, a estos bocetos, dibujos de concepto, fondos, estudios de color, hojas de modelos, diseño de personajes, *expresiones*, *storyboards*, *layouts*, etc. no se les puede atribuir la categoría de obra final, lo que no significa que no lo puedan llegar a ser. De la pintura digital que los alumnos llevan a cabo con la tableta gráfica en sus ordenadores surgen prometedores paisajes de enorme plasticidad que podrían asociarse a la manera de hacer de artistas como Turner o Patinir. Parar la maquinaria y entresacar aquellas piezas más interesantes se ofrece como una oportunidad única para dar visibilidad a lo que hay detrás del producto final. Es decir, echar una mirada al *backstage* del dibujo animado. Así ocurrió en la exposición de "Píxar" en el Caixaforum de Madrid (2014) o en "Proto Anime Cut" en la Casa Encendida (2012) donde se desglosaba la labor de los diferentes equipos de trabajo mostrando partes del mismo realizadas tanto con medios tradicionales -dibujo a mano, fotografía, pintura, pasteles o escultura- como digitalmente. Encontramos algo parecido en las cuidadas publicaciones de Disney, Dreamworks o Estudios Ghibli en formato libro que bajo el nombre de "The art of ..." desglosan y describen el *making of* de los grandes largometrajes de animación como "Nemo", "Brave", "Frozen", "Up", "How to train your dragon", "As the wind rises", etc. La gran cantidad de "obras de arte efímeras" que se crean en los estudios de animación tiene poca visibilidad pero una importancia vital en el resultado final de cada película. No es de extrañar que los estudios dismantelen sus fondos y vendan los originales para sacar rentabilidad y evitar los costes y problemas de almacenamiento.

Formar en el dibujo animado en un solo cuatrimestre es una tarea que se antoja fascinante a la vez que complicada, no solo por lo ambicioso del reto en sí, sino por el perfil multimedia que deberá adquirir el alumno. Desde el guion hasta la película final, serán muchos los pasos en los que tendrá que recurrir a todas las herramientas que ya tenga a su alcance e incorporar las propias de la asignatura. Le tocará tener ideas felices y escribirlas, abocetar y dibujar, pasar a limpio, hacer el *casting*, grabar el sonido, cronometrar los tiempos, actuar, animar, intercalar, preparar el atrezzo, llevar la cámara, diseñar el set, cuidar la iluminación, retocar digitalmente, rodar, montar, crear efectos especiales, etc.

Realizar el libro de planos que se propone en el curso le acercará a la realidad del animador que debe saber cómo manejar la cámara y controlar la expresión. Esta especie de manual le guiará en el uso del plano como unidad mínima de significación cinematográfica. La utilización de su propio modelo para dibujar todas las posibilidades que definen el plano como son el encuadre (lo que muestra), la posición de la cámara respecto a lo que muestra (angulación), la altura (posición de la cámara), los movimientos de cámara, lo puntos de vista y la profundidad de campo le facilitará esta labor. La opción del formato libro para acoger este contenido nos acerca a la idea del objeto - arte que, en su combinación con el modelo, puede dar resultados interesantes como la alpaca sensible o "Sujeto X" de Raquel Gómez Lobo, imagen de esta exposición, el "Leteo" y su "Almacén de recuerdos" de Aarón Sánchez Pérez, la mujer salvaje y pelirroja de Lucy Daguerre representada como una diosa con cuernos en su libro-acordeón o los siniestros personajes del *steampunk* de Raquel Algaba López.

El estudio del dibujo animado 2D es una disciplina reciente en las Bellas Artes que poco a poco se integra en la oferta docente universitaria mientras abandona los estudios profesionales centrados ahora en nichos de mercado que demandan tecnologías más punteras. Hacia 1920 Winsor McCay reivindicó que la animación debía ser un arte. En pocos años se había pasado de los espectáculos de linterna mágica, espectros vivientes y fantasmagorías al vodevil y los *chalk talks*, al cine abstracto y los pioneros de la animación experimental. El gran salto hacia el consumo masivo de animación lo propulsó el celuloide, algo que se escapaba al concepto purista de McCay, pero contentaba a las productoras. Tomando prestadas las palabras de Giannalberto Bendazzi, el dibujo animado en las Bellas Artes es "un terreno fértil y ecléctico" al que merece la pena retornar.

Carmen Hidalgo de Cisneros Wilckens, Madrid 2014

#### Artistas participantes:

Raquel Algaba López · Carolina Alves Tournon · Marta Blázquez Hernández · Raquel Calvo Calvo · María Caja Díaz · John Castro Ospina · Lucy Daguerre · Víctor Fernández Cabrero · Almudena Gallego Pérez · Raquel Gómez Lobo · Virginia González López · Carmen Hidalgo de Cisneros Wilckens · Andreea Mate · Irene Miranda Miranda · Diego Ortiz Novoa · Lara Pascual González · Laura Reimúndez Viña · Gemma Romero Villaseñor · Aarón Sánchez Pérez · Rafael Velázquez Suárez · Leire Villar Ruiz

**Shot\_books&models<sup>[SEP]</sup>**  
**Fotografías de Carmen Hidalgo de Cisneros Wilckens**



Inauguración de la exposición



**Laura Reimúndez Viña**





Raquel Algaba López



Virginia González López

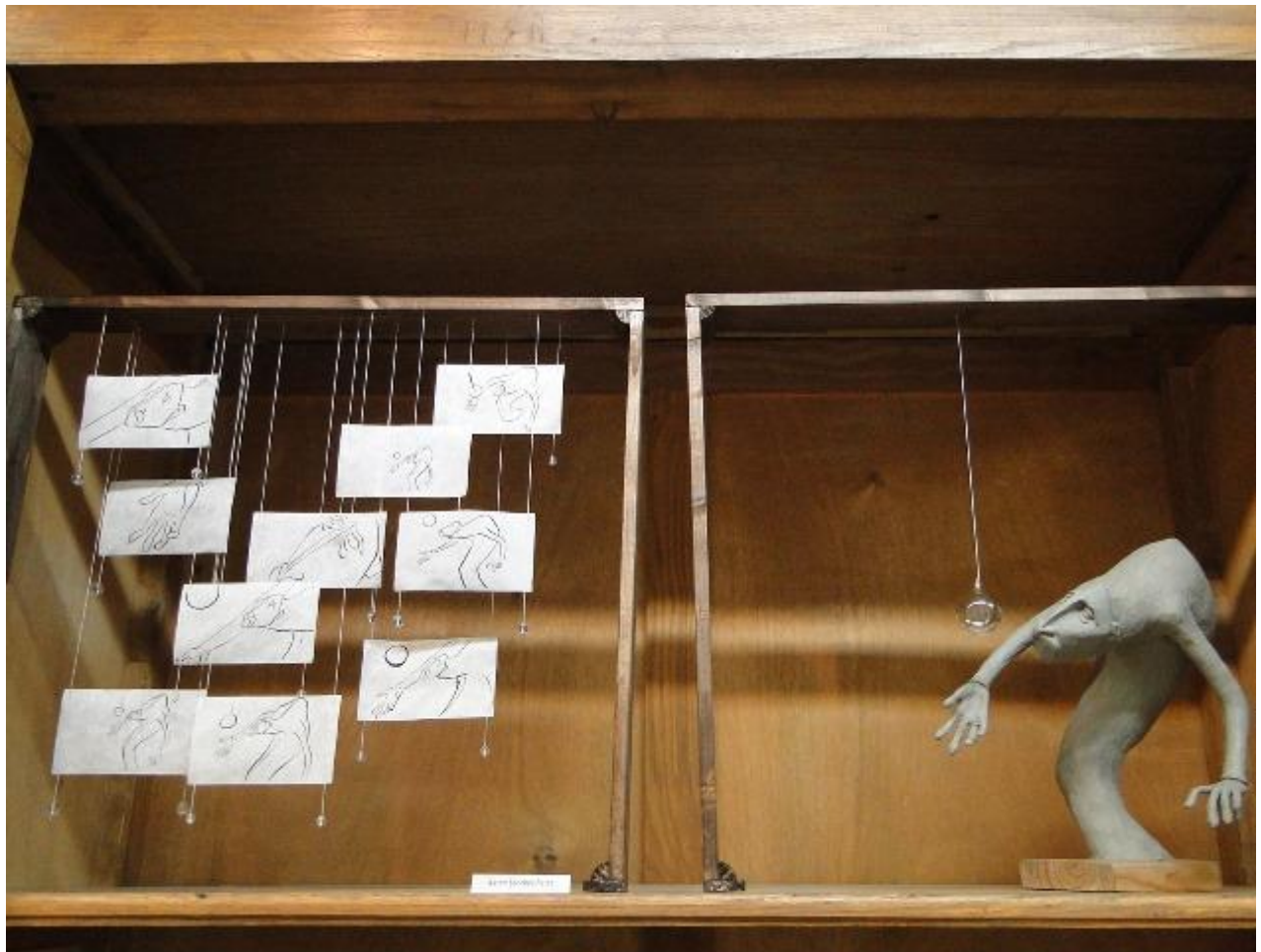


Carmen Hidalgo de Cisneros Wilckens





Raquel Gómez Lobo



Aarón Sánchez Pérez



Lucy Daguerre



Leire Villar Ruiz



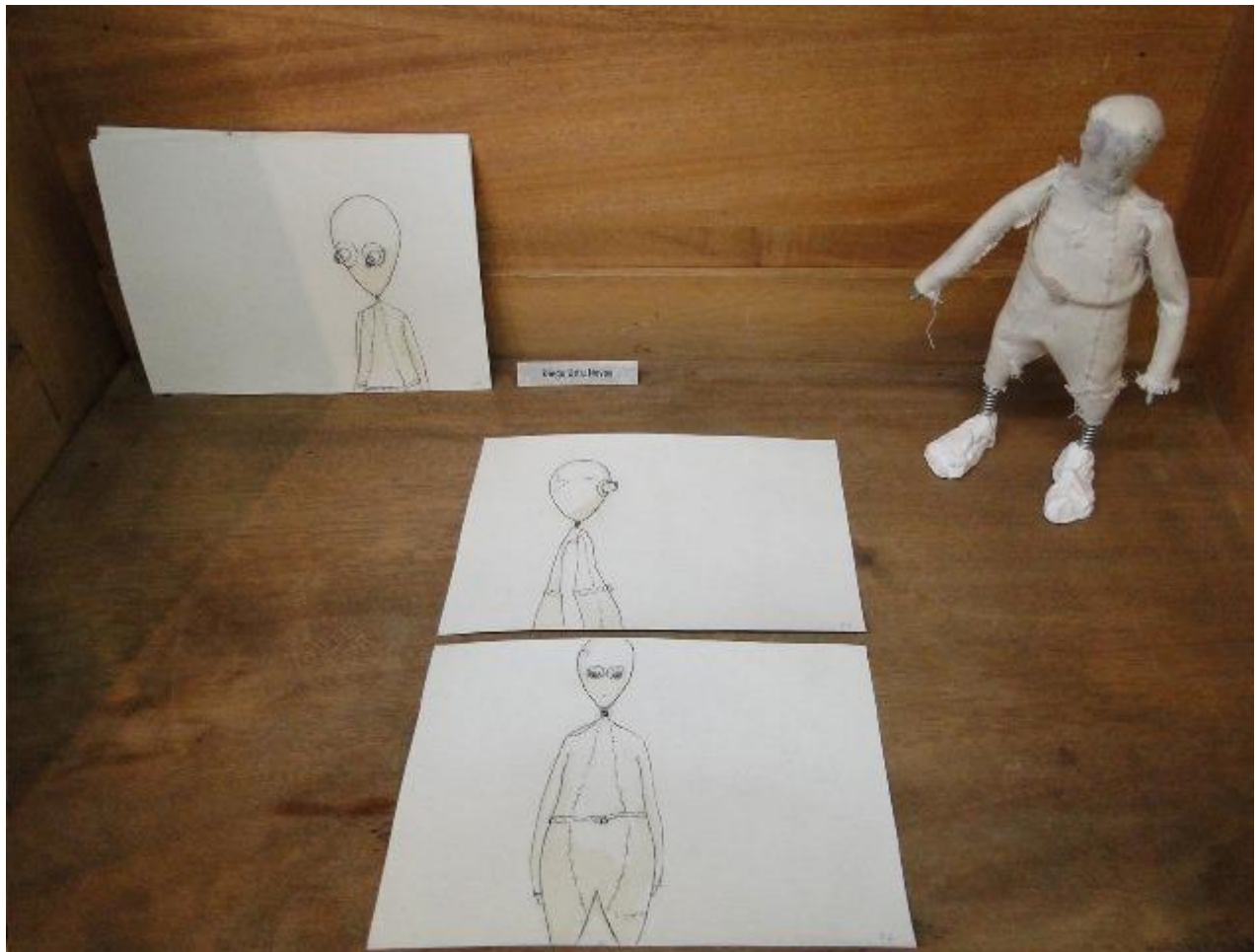


Inauguración de la exposición





Almudena Gallego Pérez



Diego Ortiz Novoa



Gemma Romero Villaseñor



Irene Miranda Miranda





Carolina Alves Touron





Lara Pascual González



Rafael Velázquez Suárez



Raquel Calvo Calvo



Andreea Mate





Inauguración de la exposición